

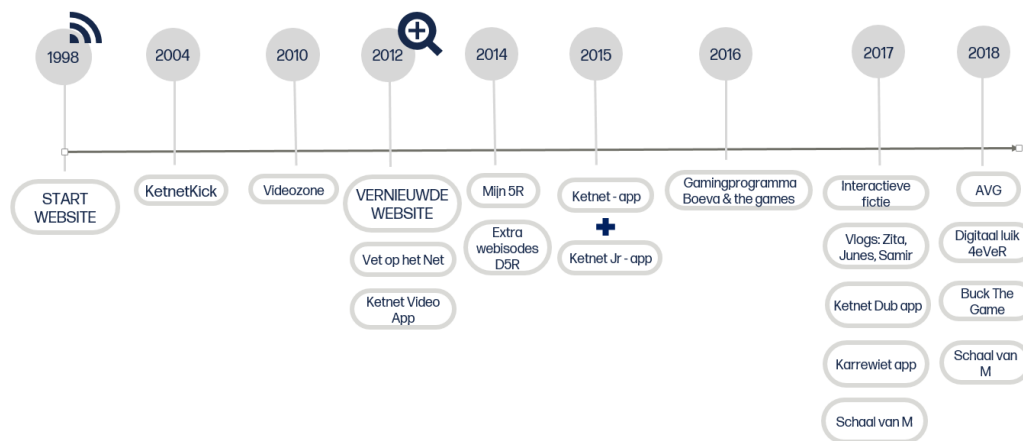


INHOUD

Ketnet Digitaal: 20 jaar innovatief, veilig en op kindermaat	3
Digitale projecten 2018	5
@elindo	6
Buck The Game	8
Digitale aanpak 4eVeR	9
De Schaal van M	10
Web-only content	11
Contact	12

Ketnet Digitaal

Al 20 jaar innovatief, veilig en op kindermaat



Ketnet wil een unieke 360°-beleving zijn die meegroeit met elk kind in Vlaanderen en hen een uitzonderlijke meerwaarde biedt. We blijven hiervoor inzetten op een kwaliteitsvol en onderscheidend aanbod van eigen bodem. Ketnet kent al sinds de start van de website in 1998 een rijke digitale traditie. De afgelopen jaren evolueerde Ketnet al sterk in de manier waarop het aanbod de gebruiker bereikt. Er werd nog meer ingezet op het digitale luik met onder meer een uitgebreid aanbod op de website, verschillende apps maar ook door de aanwezigheid op bestaande online platformen. Ketnet wil meegroeien met de kinderen in Vlaanderen, daarom is het belangrijk om aanwezig te zijn op alle platformen. Ketnet wil steeds een **veilige omgeving** bieden voor kinderen met een **aanbod op kindermaat** en tracht hierbij steeds **innovatief en vernieuwend** te zijn.

Over de jaren heen heeft Ketnet steeds een **alternatief op kindermaat geboden voor ontwikkelingen op de internationale markt**. Met de start van een eigen website in 1998 wil Ketnet ook digitaal een veilige omgeving bieden voor het Ketnet-publiek. Ketnet wil innovatief zijn en bewees reeds in het verleden steeds de vinger aan de pols te hebben wat betreft digitale ontwikkelingen. Zo lanceerde Ketnet in 2004 'KetnetKick': een interactief 3D-computerspel. Met 'KetnetKick' had Ketnet als doel kinderen vanaf 6 jaar spelenderwijs vertrouwd maken met de

interactiviteit tussen pc/internet en televisie. In 2010 lanceerde Ketnet als eerste in Vlaanderen een videozone met volledige programma's. In 2012 introduceert de vernieuwde Ketnet-website zelfs eigen sociale mediatoepassingen in de veilige Ketnet-omgeving. Op die manier biedt Ketnet met het Ketprofiel een **kindvriendelijk alternatief voor de sociale media op kindermaat**. We hechten hierbij steeds belang aan het creëren van een veilige omgeving met verschillende moderatiemechanismen. Daarnaast leren kinderen op de website onder de noemer 'Vet op het net' aan de hand van tips en video's hoe ze zich veilig online begeven. Ook de eerste app was een feit met een app voor het video-aanbod van Ketnet.

Naast innovatie kent Ketnet digitaal ook een traditie van het **verweven van maatschappelijk relevante thema's in het aanbod**. In 2014 werd het immens populaire programma D5R gebruikt als hefboom om Ketnetters helpen om te gaan met 'hobbels' in het leven. Aan de hand van filmpjes met de personages van D5R werden een aantal situaties waarmee jongeren te maken kunnen krijgen toegelicht. Samen met Awel werd ook online een vragenpagina voorzien. In 2015 werd het app-aanbod uitgebreid met de apps van Ketnet en Ketnet Jr. Ketnet schuwt ook geen controversiële onderwerpen, in 2016 ging Ketnet het debat aan met een reeks rond gaming: Boeva & the games. Ketnet toonde aan de hand van deze reeks aan dat gaming ook leerrijk kan zijn. Dit in samenwerking met Mediawijs en de Gezinsbond. In 2017 was Ketnet nog de eerste in Vlaanderen om interactieve fictie aan te bieden. 'Regel het voor Dries: de kunstroof' was een unieke gelegenheid om te experimenteren met een vernieuwende manier van verhalen vertellen die nauw aansluit bij wat kinderen graag doen op het internet. Ketnet lanceerde ook twee nieuwe apps, een nieuwsapp voor Karrewiet en de Ketnet Dubapp: een lees-app om kinderen te stimuleren om luidop te lezen. Ketnet ging ook verder met de ontplooiing van het eigen YouTube-kanaal met vlogs van Zita, Samir en Junes. Samen met Mediawijs lanceerden we in 2017 de eerste editie van 'De Schaal van M' waarin we op zoek gingen naar de meest mediawijze klas van Vlaanderen.

Met behulp van participatie en interactie proberen we de Ketnetters te ondersteunen in hun ontwikkeling. **Ketnet laat zich hierbij steeds bijstaan door relevante partners in het veld**. Ook in 2018 zet Ketnet verder in op innovatieve en veilige content en dit volledig op kindermaat. Dit onder meer met een volledig nieuwe privacy-website, een eerste augmented reality-game, vlogs, web-only content en extra aandacht voor mediawijsheden met @elindo en een tweede editie van De Schaal van M.

Digitale Projecten 2018

Twintig jaar geleden lanceerde Ketnet zijn eerste website. Dit was het begin van de digitale poot die over de jaren heen belangrijker en belangrijker werd. Het ideale moment om eens vooruit te blikken op de toekomst. Ketnet wil een unieke 360°-beleving zijn die meegroeit met elk kind in Vlaanderen en hen een uitzonderlijke meerwaarde biedt. Ketnet blijft hiervoor inzetten op een kwaliteitsvol en onderscheidend aanbod van eigen bodem. De afgelopen jaren evolueerde Ketnet al sterk in de manier waarop dat aanbod de gebruiker bereikt. Er werd sterk ingezet op het digitale luik met onder meer de website, verschillende apps (Ketnet – en Ketnet Jr-app, Karrewiet-app, Ketnet Dubapp) maar ook door de aanwezigheid op bestaande online platformen.

Maarten Janssen, netmanager Ketnet:

‘Ketnet wil er zijn voor kinderen in ieder aspect van hun leven en dit ook op digitaal vlak. Al 20 jaar zetten we in op het aanbieden van een innovatief aanbod op kindermaat en dat in een veilige omgeving. We laten ons hierbij omringen door die partners in het veld die de nodige expertise hebben zoals Mediawijs. We zijn dan ook ontzettend fier op de digitale projecten die we dit najaar lanceren.’

@elindo

Op het internet like a boss!



Jongeren tussen 9 en 12 jaar spenderen veel tijd online. Het internet biedt hen dan ook een schat aan kansen en eindeloos entertainment. Ze leren gelijkgestemden kennen op social media, worden geïnspireerd door influencers op Instagram, ontplooiën hun talenten via Tik Tok en lachen zich te pletter met grappige YouTube-filmpjes.

Tegelijk botsen ze in hun digitale wereld soms op vragen. Vanaf welke leeftijd mag je op Snapchat bijvoorbeeld? Of wat als je in een game moet betalen om verder te spelen? Helaas krijgt de jeugd soms ook te maken met ernstige problemen zoals online pesterijen of een gehackt account.

In @elindo sprokkelt **Elindo Avastia** al het leukste van het internet bij elkaar; hij luistert naar straffe getuigenissen en zoekt samen met de jongeren en een panel van tieners met wat meer ervaring naar antwoorden op hun vragen. Tinne Oltmans (Ghost Rockers), Laura Govaerts (MNM-dj), Jesper Feyaerts (broer van Fabian Feyaerts) en Tik Tokkers Maud Van der Vorst en Steffi Mercie zorgen voor de zotte testjes, grappige challenges en hilarische pranks.



@elindo gidst jongeren op een leuke manier doorheen hun soms complexe digitaal leven. Dit programma is een samenwerking van **Ketnet** en **Mediawijs**.

Elke Boudry, pers- en communicatieverantwoordelijke Mediawijs:

'We hechten veel belang aan de samenwerking met Ketnet zodat het inhoudelijke werk dat we met Mediawijs leveren (het vertalen van de inzichten uit onderzoek en de expertise van experts op maat van kinderen) de juiste doelgroep kan bereiken. Een programma zoals @elindo, maar ook de mediawijze week van 'De Schaal van M' zijn mooie kansen om kinderen de juiste inzichten en weetjes mee te geven waar we vanuit Mediawijs uiteraard graag aan meewerken.'

Elindo Avastia, presentator @elindo:

'Toen ik benaderd werd om mee te werken aan dit programma zei ik meteen volmondig: JA! We zitten allemaal op het internet en op social media en we laten zonder problemen onze kinderen er van meegenieten. Veel kinderen weten hoe leuk het internet is, maar zien niet altijd de gevaren er van. De ouders zien daarentegen vaak de gevaren, maar weten vaak niet hoe leuk het internet kan zijn. Ik denk dat dit programma op het juiste moment komt! We worden steeds afhankelijker van het sociale web en ik denk dat het heel goed is om de Ketnetters alles mee te geven om zich goed en zonder zorgen op het web te kunnen gedragen!'

Buck The Game

Dit najaar komt de televisiereeks Buck op het scherm, een reeks van de makers van W817. In dit 'coming of age' verhaal volgen we de onopvallende en onzekere Elias die worstelt met zijn leven als puber. Hij vindt afleiding in zijn computerspel waarin zijn digitale held commandant Buck hem nooit in de steek laat. Als hij speelt hoeft hij zich niks aan te trekken van zijn twee oudere zussen, Laura en Hanne, de bully Dylan, zijn alleenstaande moeder, de nieuwe school... de wereld. Op zijn kamer stoort niemand hem. Tot op een dag niemand minder dan Buck in levende lijve aan zijn bed staat.

De serie Buck speelt zich af op aarde. De kijkers zijn er getuige van dat onze digitale held commandant Buck tevergeefs probeert terug te keren naar zijn planeet Malmek. Maar ondertussen verstrijkt de tijd en beleeft Buck de gekste avonturen met Elias en zijn gezin.

In Buck The Game, gratis beschikbaar als app voor tablet en smartphone op iOS en Android, ontdek je wat er ondertussen gebeurt op Malmek. Je treedt er als speler toe tot de vermaarde Orion-academie en helpt je vrienden Jim en drone C2PE om de geheimen van de planeet te ontrafelen. Terwijl je met je eigen avatar de diverse 3D-werelden verkent, los je uitdagende puzzels op met als belangrijkste doel general Lankey en zijn Karpianen te verslaan. Als dat lukt ben jij de nieuwe leider van Orion-academie.

Dit unieke spel, dat nauw aansluit bij de Ketnet-reeks, is ook speelbaar in augmented reality. Met de afdrukbare 'marker' tover je de werelden tevoorschijn in je eigen omgeving en maak je de ontdekking ervan nog fascinerender. Ketnet biedt hiermee een unieke ervaring en maakt op die manier dit soort vernieuwende technologie breed toegankelijk bij kinderen.

Buck The Game is een game van Ketnet, ontwikkeld door Cyborn i.s.m. Zodiak met steun van het VAF.

Sam Ickx, digitaal aanbodverantwoordelijke Ketnet:

'Ketnet toont met Buck The Game dat het blijft inspelen op nieuwe trends in de gamewereld. Net zoals we eerder al innoveerden met interactieve fictie rond De regel van 3S, is ook dit een mooie vertaling van een lokale reeks naar een interactieve spelbeleving. Via augmented reality tovert de speler de planeet Malmek tevoorschijn in de eigen omgeving. Een fascinerende ervaring.'

Digitale aanpak 4eVeR

Het vierde seizoen van 4eVeR, de realistische fictiereeks van Ketnet die net als D5R moeilijke onderwerpen bespreekbaar maakt, is nu ook te volgen op een gloednieuwe 4eVeR-zone in de Ketnet-app en op Ketnet.be. Fans kunnen er niet enkel naar de nieuwste aflevering kijken, maar krijgen er ook elke dag in een chronologische feed updates met vele extra's over de reeks en de personages. Ketnetters kunnen er hun mening geven rond vele herkenbare thema's uit de reeks en de vele video's, foto's en quotes liken met de emoji die zij kiezen.



Met deze nieuwe zone biedt Ketnet een handig alternatief voor sociale media, met dezelfde interactieve toepassingen in een veilige Ketnet-omgeving en nog meer 4eVeR-extra's. We werken voor deze pagina samen met **Awel**, op die manier kunnen we nog meer digitaal in interactie gaan over de moeilijke onderwerpen die in de reeks worden aangeraakt.

Schaal van M

Dit najaar starten Ketnet en Mediawijs met een tweede editie van 'De Schaal van M'. Ketnet werkt op deze manier samen met het onderwijs. In de week van 5 tot en met 9 november dagen Ketnet en Mediawijs 10- tot 12-jarigen uit in een online-spel en gaan we op zoek naar de 'Meest Mediawijze klas van Vlaanderen'. Vorig jaar was de actie een groot succes met 10.000 deelnames van kinderen en 500 klassen.



'De Schaal van M' is een online mediawijs-spel dat onder meer gaat over online-reclame, privacy en netiquette en voorziet een reeks 4eVeR-webisodes en leuke uitdagingen die kinderen in klasverband en / of individueel kunnen aangaan. Registreren kan met je vijfde of zesde leerjaar via www.deschaalvanm.be

Web-only content

Ketnet is al jaren geen televisiezender meer maar hanteert een 360°-aanpak. Ook dit jaar zetten we sterk in op de uitbouw van onze digitale poot. Zo brengen we heel wat Web-only content. Iedere woensdag is er **Shout-Out** een interactieve show online waarin we in gesprek gaan met de Ketnetters. **Campus 12**, onze nieuwe fictiereeks, kreeg deze zomer alvorens het op antenne kwam een digitale beleving met vlogs van Jasper de hoofdrolspeler. Ook wanneer de reeks, die van maandag tot donderdag loopt, op antenne even stopt, kunnen de Ketnetters tijdens het weekend online nog meer volgen met de vlog van Sam & Emilie. Dit najaar lanceren we ook Bokstutorials. In december stopt de reeks, maar we laten de fans niet op hun honger zitten tot najaar 2019. De beleving zal online verder doorlopen met web-only content met verhalen die op zichzelf staan en die enkel online gevolgd kunnen worden.



Vlogs is een format waar we bij Ketnet al enkele jaren op in zetten. Vloggers zijn immens populair bij kinderen. Door het aanbieden van vlogs met Ketnet-gezichten zoals Zita Wauters en Junes Callaert bieden we een kindvriendelijk alternatief voor ontwikkelingen die zich voordoen op de internationale markt. De vlogs worden synchroon aangeboden op Ketnet.be, de Ketnet-app en op het YouTube-kanaal van Ketnet.



Perscontact

Ketnet

Elise Vandevenne

Communicatieverantwoordelijke Ketnet

elise.vandevenne@vrt.be

0499 37 66 09

Interviews

interviews@vrt.be

Persfoto's

Persfoto's in hoge resolutie zijn beschikbaar op het [Persportaal van VRT Communicatie](#)

Of via Geert Van Hoeymissen, fotoredacteur Ketnet, 02 741 35 59, geert.vanhoeymissen@vrt.be

Ketnet Pressroom

<https://communicatie.ketnet.be/>